# НАЕМНИК

*За все эти годы мне довелось пережить дюжину мелких и пару больших войн. Я видел некоторое дерьмо. Но когда пришла пора сложить оружие и вернуться на гражданку, я вдруг осознал, что не умею ничего другого, кроме как разрушать. Правда, во всем этом есть один плюс: в 2050 году эти навыки очень востребованы.*

*Так уж вышло, что я всегда работал в команде. Иногда это были профи. Иногда... нет. Я решил не изменять себе, когда ушел во фриланс. Этот опыт можно назвать познавательным. Только вот некоторым из этих неебаться-крутых-бегущих следовало бы подучить базу – вроде того, как правильно устраивать засады, чтобы не палить друг в друга, или что означает "анфилад".*

*Так или иначе, деньги здесь водятся неплохие, я сам составляю свой график и решаю, стоит ли вообще браться за дело, марая свои руки в крови. Не так уж и плохо, если подумать.*

**Наемники** приходят из многочисленных военных организаций Шестого мира. Закаленные – морально и физически – за годы службы, наемники обладают всеми навыками, необходимыми для формирования эффективной тактики ведения боя; помимо того, они имеют дополнительные преимущество в виде опыта лидерства, которое может спасти команду, когда дело принимает скверный оборот.

## СОЗДАНИЕ НАЕМНИКА

### 1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

### 2. Определите свою внешность

*Мертвые глаза, прохладный взгляд, кроткий взгляд*
*Шляпа-буни, стрижка под ежика, ирокез*
*Военная форма, уличная одежда, хороший костюм*
*Кожа со шрамами, жесткая кожа, обветренная кожа*

### 3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

### 4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Сноровка** и **Выносливость**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

### 5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности (минус стоимость кибер-имплантов) и 2 очками кармы.

### 6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

**Броня**: *бронежилет, облегающая броня*
**Оружие**: *3 оружия на выбор*

### 7. Выберите 2 контакта

*Бывший полевой командир, член террористической ячейки, торговец оружием, врач клиники для ветеранов, старый сослуживец, уличный фармацевт, психотерапевт*

### 8. Выберите кибер-импланты

Вы можете начать игру, выбрав предложенные опции из каждого набора, либо придумать свои собственные (стоимостью до 4 сущности и 50.000 ¥):

**Набор 1 (4 сущности)**: *активный камуфляж* и *костная обшивка*
**Набор 2 (4 сущности)**: *кибер-глаза (зрение при низком свете)* со *световым компенсатором* и *усилением сетчатки*, а также *АвтоДок*

### 8. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

### 9. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

### 10. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходом ***Тактический подход***, а также одним другим ходом архетипа (на выбор).

## НАЕМНИК

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

## ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

## ДОЛГИ И УСЛУГИ

_______________ вытащил меня из самого пекла, когда все покатилось к чертям.

_______________ прикрыл мне спину, когда все остальные отказались.

Как-то раз _______________ "одолжил" у меня оружие; невесело было объяснять командиру, куда оно пропало.

Когда я впервые увидел _______________ , его лицо находилось прямо на другом конце моей пушки.

## МЕТАТИП

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

**Бдительность**

**Сноровка**

**Выносливость**

**Знание**

**Влияние**

**Сущность** **Карма** **Броня**

## БРОНЯ

| Тип | Бонус |
|---|---|
| | |

## РАНЕНИЯ

## ОПЫТ

## ОРУЖИЕ

| Тип | Дистанция | Урон | Боезапас | Свойства |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

## СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

## ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Тактический подход**: когда вы ***Оцениваете ситуацию*** **в ходе боя**, бросьте +Сноровка вместо +Бдительность. На 10+ заместо вопросов ведущему вы можете удерживать 3 ресурса. На 7-9 вы можете удерживать 1 ресурс. Вы можете потратить ресурсы, чтобы дать бонус любому союзнику к любому броску в рамках боя по принципу 1-к-1.

☐ **Боевые инстинкты**: когда вы **совершаете свой первый ход *Рок-н-ролл* в бою**, вы действуете на стиле.

☐ **Эксперт по РБ**: когда вы **устраиваете Рок-н-ролл с помощью оружия ближнего боя или будучи безоружным**, вы наносите +2 урона.

☐ **Ветеран**: когда вы ***Сохраняете хладнокровие*** **в бою**, вы получаете бонус +1.

☐ **Адаптация и преодоление**: когда вы **проваливаете свой ход**, заместо того, чтобы отметить ОО, вы можете бросить +Знание. На 10+ получите +2 к своему следующему ходу. На 7-9 получите +1.

☐ **Полевые испытания**: когда вы **используете свои связи в военных организациях, чтобы получить особое военное снаряжение**, бросьте +Влияние. На 10+ вы можете одолжить нужное снаряжение на 5 дней. На 7-9 вы можете одолжить снаряжение, но (выберите 1):

- прежде чем вы успеваете вернуть снаряжение, кто-то решает провести внеплановую инвентаризацию;
- вам придется внести солидный "залог";
- вам придется довольствоваться списанным снаряжением, которое оставили под замену в качестве доноров; вам потребует 1 день на обслуживание, иначе оно рискует выходом из строя в самый неподходящий момент.

☐ **Вдохновляющий пример**: когда вы **получаете результат 10+, пытаясь *Сохранять хладнокровие***, один из союзников в зоне видимости получает +1 к своему следующему ходу.

☐ **Доступные контракты**: у вас есть связи среди наемнических организаций или гильдий. Когда вы **хотите подыскать себе работенку**, бросьте +Влияние. На 10+ они предлагают вам контракт с хорошей оплатой в нюйенах. На 7-9 они предлагают вам контракт стоимостью вдвое меньше.

☐ **Попробуй увернись**: когда вам **удается выйти из зоны видимости противника**, бросьте +Знание. На 10+ вы застаете их врасплох по возвращении. На 7-9 вы получаете +1 к своему следующему ходу против них, когда появляетесь вновь.

## КРЕДСТИК (¥¥¥)

## КОНТАКТЫ

## ЗАМЕТКИ